遊びたいゲームが見つかる! No.1ゲーム総合誌

Weekly ファミ通

2023年4月~6月
クロスレビュー
殿堂入り ソフトカタログ

新作情報
ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON
[アーマード・コアVI ファイアーズオブルビコン]
レスレリアーナのアトリエ
~忘れられた錬金術と極夜の解放者~
ドラゴンクエストモンスターズ3
魔族の王子とエルフの旅
アーケードアーカイブス 魔獣の王国

1.5周年記念特集
ヘブンバーンズレッド

No.1811
2023
8|31
特別定価
590円



アークシステムワークス 35周年
ARC SYSTEM WORKS
ギルティギア 25周年
GUILTY GEAR
W(ダブル)特集 26ページ

[アークシステムワークス 35年の歴史を辿る]
[『ギルティギア』キャラクター振り返り企画]

SPECIAL INTERVIEW
《特別インタビュー》
◇アークシステムワークス 代表取締役 木戸岡稔氏
◇『ギルティギア』シリーズ ゼネラルディレクター 石渡太輔氏

特集

アークシステムワークス『ギルティギア』

老舗メーカーと人気シリーズの歩みを読み解く

Arc System Works 35th

GUILTY GEAR 25th ANNIVERSARY

対戦格闘ゲームを始め、さまざまな作品を世に送り続ける老舗ゲームメーカー、アークシステムワークス。2023年で創業35周年を迎え、ゲーム制作に関する手腕は、もはや"匠"の域に達している。さらに、同社の看板タイトルとも言える『ギルティギア』シリーズも、生誕25周年を迎えた。それらを祝い、ファミ通本誌では全26ページの大ボリュームで記念特集をお届け。代表取締役の木戸岡稔(きどおかみのる)氏、『ギルティギア』の生みの親である石渡太輔(いしわたりだいすけ)氏のインタビューも要チェック！

CONTENTS

本記事では、プラットフォーム名を以下のように表記している場合があります。

DS：ニンテンドーDS　3DS：ニンテンドー3DS　Wii：Wii　Switch：Nintendo Switch
PSP：プレイステーション・ポータブル　Vita：プレイステーション Vita
PS：プレイステーション　PS2：プレイステーション2　PS3：プレイステーション3
PS4：プレイステーション4　PS5：プレイステーション5　Xbox：Xbox　XB360：Xbox 360
XB One：Xbox One　XSX|S：Xbox Series X|S　SS：セガサターン　DC：ドリームキャスト
WS：ワンダースワン　PC：PC　AC：アーケード　iOS：iOS　Android：Android

ワークス35周年 25周年記念特集



アークシステムワークス 35年の歴史

Aec System Works 35th ANNIVERSARY

1988年の創業から現在にいたる35年間の、アークシステムワークスでの出来事、及び同社から発売されたゲームタイトルを振り返る。『ギルティギア』シリーズ、『ブレイブルー』シリーズを始めとした対戦格闘ゲームが主力ではあるが、ほかにもシミュレーションゲームやアドベンチャーゲームなど、さまざまなジャンルの作品を生み出している。

発売日	発売時プラットフォーム	ゲームタイトル&アークシステムワークスの出来事
1988年5月		アークシステムワークスの前身となる株式会社アークを設立
1991年		オフィスを横浜市港北区に移転、社名をアークシステムワークス株式会社に変更
1995年9月	PS	EXECTOR
1995年12月	PS SS	ウィザーズハーモニー
1997年10月	PS SS	ウィザーズハーモニー2
1998年5月	PS	ギルティギア
1998年11月	PS	ウィザーズハーモニーR
1999年9月	PS	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編
1999年10月	PS	プリズマティカリゼーション
2000年7月	AC	ギルティギア ゼクス
2001年1月	WS	ギルティギア プチ
2001年9月	WS	ギルティギア プチ2
2001年12月	PS2	ディジタル・ホームズ
2002年5月	AC	ギルティギア イグゼクス
2003年3月	AC	ギルティギア イグゼクス シャープリロード
2003年12月	AC	ギルティギア 鶍(ISUKA)
2005年9月	AC	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
2006年8月	PSP	ギルティギア ジャッジメント
2006年10月	DS	ギルティギア ダストストライカーズ
2006年12月	AC	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2007年4月	AC	バトルファンタジア
2007年7月	DS	探偵 神宮寺三郎 いにしえの記憶
2007年9月	Wii	バスフィッシングWii ～ロクマル伝説～
2007年10月	DS	アパシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～
2007年11月	XB360	ギルティギア2 オーヴァチュア
2007年12月	Wii	プチコプターWii アドベンチャーフライト
2008年3月	DS	超熱血高校くにおくん ドッジボール部
2008年3月	Wii	おきらくピンポンWii
2008年4月	DS	探偵 神宮寺三郎DS ～きえないこころ～
2008年8月	DS	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! みんなの花子さん
2008年9月	DS	theresia -テレジア- Dear Emile
2008年11月	AC	ブレイブルー カラミティトリガー
2008年12月	DS	プリンセス☆オン☆アイス
2009年3月	DS	探偵 神宮寺三郎DS ～伏せられた真実～
2009年3月	Wii	ウィンタースポーツ 2009 ザ ネクストチャレンジ
2009年4月	DS	Another Time Another Leaf ～鏡の中の探偵～
2009年5月	DS	ハッピー☆スター☆バンド
2009年7月	PSP	蘭島物語 レアランドストーリー 少女の約定
2009年8月	PSP	ストライカーズ 1945 PLUS Portable
2009年9月	PSP	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド
2009年9月	AC	ブレイブルー コンティニュアムシフト
2010年2月	DS	くにおくんの超熱血！ 大運動会
2010年2月	PS3	ウィンタースポーツ2010 ザ グレート トーナメント
2010年4月	Wii	バスフィッシングWii ワールドトーナメント
2010年5月	DS	くにおくんの超熱血！ サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ編
2010年6月	DS	ARC STYLE さっかー！
2010年9月	DS	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶
2010年10月		エープラス株式会社を設立
2011年12月	3DS	熱血硬派くにおくん すぺしゃる
2012年4月	3DS	シフティングワールド 白と黒の迷宮
2012年5月	3DS	ファイ・ブレイン ～絆のパズル～
2012年5月	AC	マジカルビート ～ビートでつなぐオチモノパズル～
2012年6月	3DS	探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞
2012年8月	3DS	脱出アドベンチャー 旧校舎の少女
2012年9月	Vita	とっても E麻雀
2012年11月	AC	ブレイブルー クロノファンタズマ
2013年5月		"ARC SYSTEM WORKS FESTIVAL"&"ARC REVOLUTION CUP"開催

COLUMN

アークシステムワークスから最初に発売された記念すべきタイトル『EXECTOR』

アークシステムワークス最古のゲームソフト。惑星内部を探索し、パワーアップや回復アイテムを入手しながら敵と戦う3Dアクションシューティングゲーム。石渡太輔氏もホームページ用のキャラクターを手掛けるなど、ほんの少しだが本作に関わっている。



ポリゴンで描かれたロボットが活躍!



⬆➡社名がアークシステムワークスに変更されてから4年後に発売。社内スタッフはかなりの少数だったようで、代表取締役の木戸岡氏も本作の制作に携わっている。



ギルティギア

⬅1998年に発売された"初代"『ギルティギア』。独特の世界観やデザインは、多くのユーザーを虜にした。



探偵 神宮寺三郎 いにしえの記憶

➡シリーズ11作目にあたる作品。タイトルの"いにしえの記憶"のほか、全6本のシナリオが収録されている。



超熱血高校くにおくん ドッジボール部

⬅正義の不良であるくにおを中心とした熱血高校ドッジボール部が、世界の強豪に挑む。8人同時対戦も可能。

※おもなタイトルのみを記載。 ※基本的に複数のハードで展開しているタイトルは、最初にリリースされた年・月を記載しています。

ブレイブルー カラミティトリガー



⬅『ブレイブルー』シリーズの1作目。特徴的かつ、奥深いシステムを多数搭載。

エクスブレイズ コード:エンブリオ



⬅『ブレイブルー』シリーズと、世界観のつながりがあるアドベンチャーゲーム。

ダマスカスギヤ -東京始戦-



⬅ハック＆スラッシュとカスタマイズ要素が熱い、ロボットアクションゲーム。

COLUMN

人気アニメをモチーフにした作品
『キルラキル ザ・ゲーム -異布-』

アニメーションスタジオ“TRIGGER”が手掛けたオリジナルテレビアニメ『キルラキル』を原作としたアクションゲーム。原作さながらの再現度には、多くのユーザーが度肝を抜かれた。



⬅シンプルな操作で3Dフィールドを自由に駆け、ド派手なアクションと爽快なコンボを叩き込もう。原作アニメの興奮がここに蘇る！

RWBY アロウフェル



➡アニメ『RWBY』のサイドストーリーを描くアクションゲーム。ストーリーは原作スタッフが担当。

発売日	発売時プラットフォーム	ゲームタイトル＆アークシステムワークスの出来事
2013年7月	Vita PS3	エクスブレイズ コード:エンブリオ
2013年8月	3DS	熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲
2013年9月	AC	アンダーナイト インヴァース エクセレイト
2013年10月	Vita	月英学園 -kou-
2013年11月	3DS	星霜のアマゾネス
2013年12月	Vita	ダマスカスギヤ -東京始戦-
2014年2月	AC	ギルティギア イグザード サイン
2014年4月	Vita PS3	魔都紅色幽撃隊
2014年7月	3DS	ガチャレーシング
2015年3月	PS3	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 ～オールスタースペシャル～
2015年4月	Vita PS3	エクスブレイズ ロストメモリーズ
2015年5月	3DS	ダウンタウン熱血時代劇
2015年6月		旧テクノスジャパン関連タイトル事業の無体財産権を取得
2015年7月	3DS	キューブクリエイター3D
2015年7月	AC	アンダーナイト インヴァース エクセレイト エスト
2015年8月	AC	ギルティギア イグザード レベレーター
2015年11月	AC	ブレイブルー セントラルフィクション
2015年12月	3DS	大開拓時代 ～街をつくろう～
2015年12月	Vita	スーパービートソニック
2016年7月		韓国・ソウルにARC System Works Asia Branchを設立
2016年7月	iOS Android	シェフィ -Shephy-
2016年9月	3DS	サバクのネズミ団！
2016年9月	PC	INFERNO CLIMBER
2016年10月	3DS	ダウンタウン熱血物語SP
2016年12月		ワークジャム関連タイトル事業の無体財産権を取得
2016年12月	3DS	くにおくん熱血コンプリート ファミコン編
2016年12月	PS4 PC	ダウンタウン乱闘行進曲 かちぬきかくとうSP
2017年1月	PS4	Birthdays the Beginning
2017年1月	PC	DOUBLE DRAGON IV
2017年3月	3DS	新大開拓時代 ～街をつくろう～
2017年3月	AC	ギルティギア イグザード レヴツー
2017年4月	3DS	キューブクリエイターDX
2017年8月	3DS	探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK
2017年8月	PS4	WHITEDAY ～学校という名の迷宮～
2017年11月		アメリカ・カリフォルニアにArc System Works America, Inc.を設立
2017年11月	PS4	DJMAX RESPECT
2017年12月	3DS	サバクのネズミ団！改
2018年3月	Switch	イートビートデッドスパイクさん
2018年3月	Switch	ガチャレーシング2nd
2018年3月	Switch	Happy Birthdays
2018年5月	Switch PS4 PC	ブレイブルー クロスタッグバトル
2018年8月	Switch PS4	探偵 神宮寺三郎 プリズム・オブ・アイズ
2018年8月	Switch Vita PS4	ワールドエンド・シンドローム
2018年9月		“ARCREVO WORLD TOUR”発表
2018年10月	Switch PS4 XB One PC	THE MISSING -j.j.マクフィールドと追憶島-
2018年12月	Switch PS4 XB One	くにおくん ザ・ワールド クラシックスコレクション
2018年12月	Switch PS4	ダイダロス ジ・アウェイクニング・オブ・ゴールデンジャズ
2019年2月	Switch PS4	ウィザーズ シンフォニー
2019年7月	Switch PS4 PC	キルラキル ザ・ゲーム -異布-
2019年9月	Switch PS4 XB One PC	熱血硬派くにおくん外伝 リバーシティガールズ
2019年10月	Switch PS4 PC	ダウンタウン乱闘行進曲マッハ
2019年11月		“ARCREVO America 2019”開催
2020年1月	Switch PS4 XB One PC	コードシフター
2020年2月	Switch PS4	アンダーナイト インヴァース エクセレイト クレア
2020年6月	Switch	九龍妖魔學園紀 ORIGIN OF ADVENTURE
2020年10月		“ARCREVO Japan ONLINE 2020”開催
2021年2月	iOS Android	ブレイブルー オルタナティブ ダークウォー
2021年3月		“ARC CHARITY CUP 2021”開催
2021年6月	PS4 PS5 PC	ギルティギア ストライヴ
2021年12月	Switch	くにおくんの三国志だよ 全員集合！
2022年6月	Switch	グランダイバー ～がんばれ！ツルハシくん～
2022年6月	PS4 PS5 PC	DNF Duel
2022年9月	Switch PS4 PS5 XB One XSX|S PC	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌 -with River City Girls Extra-
2022年11月	PS4	つーじゃんせる!!
2022年12月	Switch PS4 PS5 XB One PC	熱血硬派くにおくん外伝 リバーシティガールズ2
2023年3月		“ARC WORLD TOUR FINALS 2022”開催
2023年5月	Switch PS4 PS5 XB One XSX|S PC	RWBY アロウフェル

アークシステムワークスを代表する



看板タイトル的存在である格闘ゲームの雄
『ギルティギア』シリーズ

1998年にプレイステーションで発売された第1作を皮切りにスタートした、人気格闘ゲームシリーズ。ファンタジー要素の強い世界観と、独自性の強いキャラクターデザインでコアな人気を得た。ゲームシステムは特殊なものが多く、かつ派手なコンボをくり出せることから、アーケードへ進出した『ギルティギア ゼクス』から人気が爆発。続く『ギルティギア イグゼクス』、さらには最新作である『ギルティギア ストライヴ』にいたるまで、極めて多くの格闘ゲームファンから支持を得ている。

おもなシリーズタイトル

タイトル名	プラットフォーム	発売日・稼動日
ギルティギア	Switch (※PSP Vita PS3) PS PS4 PC	1998年5月14日発売
ギルティギア ゼクス	DC PC AC	2000年7月19日稼動
ギルティギア イグゼクス	PS2 AC	2002年5月23日稼動
ギルティギア イグゼクス シャープリロード	PSP PS2 Xbox PC AC	2003年3月26日稼動
ギルティギア 鶏(ISUKA)	PS2 Xbox PC AC	2003年12月17日稼動
ギルティギア イグゼクス スラッシュ	PS2 AC	2005年9月28日稼動
ギルティギア イグゼクス アクセントコア	Wii PS2 AC	2006年12月20日稼動
ギルティギア2 オーヴァチュア	XB360 PC	2007年11月29日発売
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール	Switch Vita PS3 XB360 PC AC	2012年9月20日稼動
ギルティギア イグザード サイン	PS3 PS4 PC AC	2014年2月20日稼動
ギルティギア イグザード レベレーター	PS3 PS4 PC AC	2015年8月25日稼動
ギルティギア イグザード レヴツー	PS4 AC	2017年3月30日稼動
ギルティギア ストライヴ	PS4 PS5 XB One XSX|S PC AC	2021年6月11日発売



ギルティギア



ソル＝バッドガイ

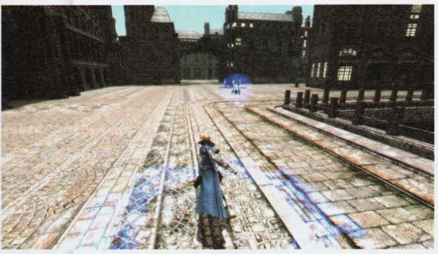
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール

カイ＝キスク

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール

COLUMN

格ゲーではない!?
『ギルティギア2 オーヴァチュア』



ナンバリングを冠した、シリーズタイトル。ジャンルは"メーレーアクション"で、それまでのような対戦格闘ゲームとは異なり、RTS(リアルタイムストラテジー)のような戦略性を持ったアクションゲームとなっている。最大4人まで同時に対戦することも可能。



ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール

➡操作性や基本システムは『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス』をベースに、ゲームバランスなどを調整。



ギルティギア ストライヴ

➡ゲームシステムはより洗練され、グラフィックも進化。手描きアニメと見まがうほどの映像表現は、一見の価値アリ。

※ゲームアーカイブスで配信

人気ゲームシリーズたち

アークシステムワークスの作品の中でも、ひと際目立ち、絶大なファンを持つ人気ゲームシリーズをピックアップして紹介する。



緻密な世界観と秀逸なシステムを併せ持つ2D格闘ゲーム
『ブレイブルー』シリーズ

アーケード版『ギルティギア ゼクス』シリーズのスタッフが再集結して開発された格闘ゲームシリーズ。『ギルティギア』シリーズと並ぶ、アークシステムワークスの看板とも言えるタイトルで、アーケード、家庭用ともに多くのユーザーから支持を得ている。また、世界観を中核とした総合エンターテインメント作品として幅広くメディアミックス展開をしており、ゲームのみならず、小説やマンガ、アニメ、舞台など、じつにさまざまなジャンルからファン層を獲得することに成功している。

おもなシリーズタイトル

タイトル名	プラットフォーム	発売日・稼働日
ブレイブルー カラミティトリガー	PSP PS3 XB360 PC AC	2008年11月20日稼動
ブレイブルー コンティニュアムシフト	PS3 XB360 AC	2009年11月20日稼動
ブレイブルー クロノファンタズマ	Vita PS3 AC	2012年11月21日稼動
ブレイブルー セントラルフィクション	Switch PS3 PS4 PC AC	2015年11月11日稼動
ブレイブルー クロスタッグバトル	Switch PS4 XB One XSX|S PC AC	2018年5月31日発売

ブレイブルー セントラルフィクション



⬆ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジを主人公に据えた蒼の物語の完結作。100年の歴史を超えて積み上げられてきたキャラクターたちの因縁がぶつかり合う。



ブレイブルー セントラルフィクション
ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ



ノエル＝ヴァーミリオン
ブレイブルー セントラルフィクション

ブレイブルー セントラルフィクション
ジン＝キサラギ

COLUMN

作品の垣根を超えた夢のタッグが実現!
『ブレイブルー クロスタッグバトル』

『ブレイブルー』10周年に発売された作品。『ブレイブルー』シリーズキャラクターのほか、『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』シリーズや『アンダーナイト インヴァース』といったゲーム作品、さらにはアニメ作品の『RWBY』など、複数作品のキャラクターたちが一堂に会するクロスオーバータイトルでもあるのが特徴。ふたりひと組のタッグマッチシステムになっており、格闘ゲーム初心者への配慮でコマンドや操作の簡略化が図られている。

タッグの数だけ戦略がある!



⬇➡キャラクター固有のサポート攻撃で、味方の援護や連続コンボをくり出そう。まだ見ぬコンビネーションを作り出し、ライバルたちに差をつけるのだ。

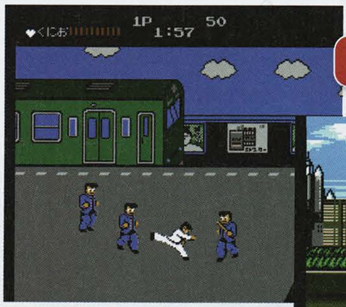


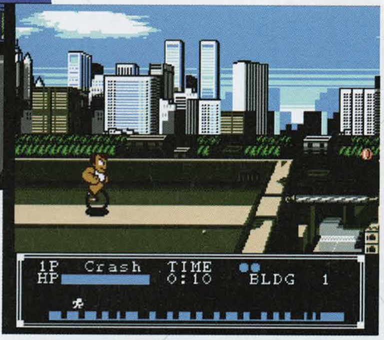


熱血硬派たちが暴れ回るハチャメチャアクション!

『くにおくん』シリーズ

熱血硬派であり、正義の不良“くにお”を主人公としたゲームシリーズ。ドット絵のキャラクターが、ところ狭しと暴れ回るハチャメチャアクションは、シンプルながら奥が深く、年代を問わず楽しめるものになっている。時代劇や『三国志』をモチーフにした作品や、ドッジボールやサッカー、バスケットボールなどのスポーツものなど、そのバリエーションは多岐にわたり、さまざまな作品が生み出されている。国内のみならず、海外にもファンも多く、2021年にはシリーズ生誕35周年を迎えた。





⬆➡『熱血硬派くにおくん』や『くにおくんの熱血サッカーリーグ』など、国内で発売されたクラシックタイトル11作品と海外版4作品、海外版『ダブルドラゴン』3作品を収録。くにおくんの魅力がたっぷり詰まったタイトル。



おもなシリーズタイトル

タイトル名	プラットフォーム	発売日
超熱血高校くにおくん ドッジボール部	DS	2008年3月19日発売
くにおくんの超熱血！ 大運動会	DS	2010年2月4日発売
くにおくんの超熱血！ サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ編	DS	2010年5月27日発売
熱血硬派くにおくん すぺしゃる	3DS	2011年12月15日発売
熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲	3DS	2013年8月8日発売
熱血魔法物語	3DS	2014年4月30日発売
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 ～オールスタースペシャル～	PS3	2015年3月5日発売
くにおくんの熱血ストリート	iOS Android	2015年3月26日配信
ダウンタウン熱血時代劇	3DS	2015年5月28日発売
ダウンタウン熱血物語SP	3DS	2016年10月27日発売
くにおくん熱血コンプリート ファミコン編	3DS	2016年12月8日発売
ダウンタウン乱闘行進曲 かちぬきかくとうSP	PS4 PC	2016年12月26日発売
くにおくん ザ・ワールド クラシックスコレクション	Switch PS4 XB One PC	2018年12月20日発売
ダウンタウン乱闘行進曲マッハ	Switch PS4 PC	2019年10月10日発売
熱血硬派くにおくん外伝 イカすぜ！小林さん	Switch PS4 XB One PC	2019年11月7日発売
くにおくんの三国志だよ全員集合！	Switch PS4 PC	2021年12月16日発売
新・熱血硬派 くにおたちの挽歌 -with River City Girls Extra-	Switch PS4 PS5 XB One XSX|S PC	2022年9月22日発売



⬆冷峰学園四天王のひとり、小林政男を主人公に据えたスピンオフタイトル。プレイヤーの行動と選択によってストーリーの結末が変化するマルチエンディングシステムを採用。

COLUMN

舞台はなんと“三国志”!?

『くにおくんの三国志だよ全員集合!』

『三国志』の世界を舞台に、くにおたちが冒険をくり広げるアクションゲーム。くにおたちは『三国志』の武将となり、新たな必殺技を駆使して、広大な世界でケンカの腕を振るうことに。





ハードボイルド・アドベンチャーゲームの傑作

『探偵 神宮寺三郎』シリーズ

1987年に発売された『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』より続く、アドベンチャーゲームシリーズ。新宿歌舞伎町で探偵業を営む神宮寺三郎が、さまざまな難事件を解決に導いていくという作風と、ハードボイルドな雰囲気を強く持ち、多くのファンから愛されている。おもな登場人物は前述の神宮寺と、その助手を務める御苑洋子、そしてベテラン刑事の熊野参造の3人。継続的にシリーズ作品が制作され、短編や携帯アプリ版なども合わせると、作品数は相当な数にのぼる。

おもなシリーズタイトル

タイトル名	プラットフォーム	発売日
探偵 神宮寺三郎DS ～いにしえの記憶～	DS	2007年7月19日発売
探偵 神宮寺三郎DS ～きえないこころ～	DS	2008年4月24日発売
探偵 神宮寺三郎DS ～伏せられた真実～	DS	2009年3月19日発売
探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド	PSP	2009年9月17日発売
探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶	DS	2010年9月30日発売
探偵 神宮寺三郎 復讐の輪舞	3DS	2012年6月28日発売
探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK	3DS	2017年8月31日発売
探偵 神宮寺三郎 プリズム・オブ・アイズ	Switch PS4	2018年8月9日発売
ダイダロス ジ・アウェイクニング・オブ・ゴールデンジャズ	Switch PS4 PC	2018年12月13日発売







➡携帯アプリ版のシナリオと、本作オリジナルのシナリオ3本を同時収録した作品。



➡神宮寺三郎の若きころを描いた作品。『夢の終わりに』を担当した稲葉洋敬氏を脚本に起用。



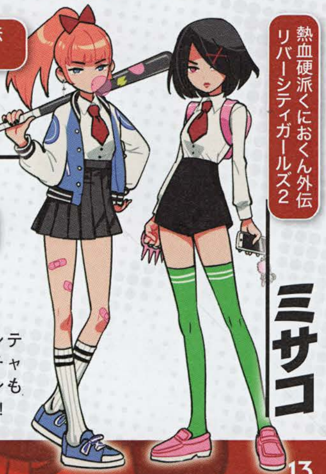
あの『くにおくん』シリーズのスピンオフタイトル

『リバーシティガールズ』シリーズ

『くにおくん』シリーズの外伝的作品。主役となるのは、くにおたちではなく、そのガールフレンドである"ミサコ"と"キョウコ"。ふたりの女の子が、『くにおくん』シリーズ同様にハチャメチャバトルで暴れ回る。基本的なシステムは従来の『くにおくん』と同様だが、攻撃して弱らせた相手を舎弟にし、戦闘のアシストを行わせる"舎弟システム"や、ポップなグラフィックによりコミックを読むようなスタイルで進むストーリーなど、独自要素も多い。現在は『2』までシリーズ展開されている。

おもなシリーズタイトル

タイトル名	プラットフォーム	発売日
熱血硬派くにおくん外伝 リバーシティガールズ	Switch PS4 PS5 XB One PC	2019年9月5日発売
熱血硬派くにおくん外伝 リバーシティガールズ2	Switch PS4 PS5 XB One XSX|S PC	2022年12月1日発売





⬅誘拐されたボーイフレンドを救うため、"ミサコ"と"キョウコ"のふたりが立ち上がる。



⬅戦いはリバーシティ全体に!? ハチャメチャアクションもよりパワーアップ！

勢いに乗るアークシステムワークスの新たな一手がここに

新作タイトル情報

遊び応えのあるさまざまなゲームを世に送り続けるアークシステムワークスのつぎなる一手となる、新作情報をお届け。東京ゲームショウではさらなる情報が発表に!?



近代小説感覚2D対戦アクションの

最新作がついに登場!

アンダーナイト インヴァース ツー シスタセレス

UNDER NIGHT IN-BIRTH Ⅱ [Sys:Celes]

対応ハード Switch PS4 PS5 PC　ジャンル 対戦アクション　発売日 2024年初頭発売予定

“顕現(イグジス)”と呼ばれる超常的な力を宿した“偽誕者(インヴァース)”の戦いを描く2D対戦アクション『アンダーナイトインヴァース』に、待望の続編が登場! 新たなストーリーに加え、ビジュアルを一新。オンライン対戦も快適になり、あらゆる面がパワーアップしている。



⬆ストーリーイベントは、人気声優によるフルボイスで進行。ハイドとリンネが目指す先には、いったい何があるのか？

⬇本作では、ロールバック方式の通信対戦に対応。遠方にいるプレイヤーとも快適な対戦が楽しめる。





ハイド

声:木村良平(きむらりょうへい)

幾重にも重なった偶然に翻弄される少年

本編の主人公。“再誕者(リヴァース)”である“永劫のクオン”に大敗を喫するものの、世界の危機を救うために、ひとりで戦いに向かうことを決意をする。

リンネ

声:佐倉綾音(さくらあやね)

ハイドの前に現れる“邂逅の少女”

本編のヒロイン。行方をくらませていた兄“永劫のクオン”が姿を現し、リンネは永年の決着をつけるため、兄を道連れにしようと、ひとりで戦う決心をするのだが……。



新たなる参戦者も!?

詳細は続報を待て!!



対応ハード Switch PS4 PC ジャンル アクション 発売日 10月12日発売予定

あの『熱血物語』が
現代風にリメイク!

2016年10月にニンテンドー3DSで発売された『ダウンタウン熱血物語SP』。ファミコン版『ダウンタウン熱血物語』のリブート作品として、設定やストーリー、システム面などを現代ならではの解釈を加えつつボリュームアップしている。本作は、その『ダウンタウン熱血物語SP』を現行機にリメイク移植。画面レイアウトや操作性などが改良されている。





時間の経過で変化していく環境

➡時間経過の概念があり、時刻に応じて背景やNPC、イベントなどが大きく変化する。



キャラクターを強化してバトル

➡戦闘で得た経験値を使ってステータスを強化できる。ショップでは装備品も購入可能。



バッチリ遊べるおまけゲームも収録

➡2D対戦格闘風ゲームのおまけなども収録。本編以外もたっぷりと楽しめる。

COLUMN

アークシステムワークスの最新情報をチェック!

東京ゲームショウ2023はアークシステムワークスブースへゴー!

9月21日から24日に開催される"東京ゲームショウ2023"(21日、22日はビジネスデイ)。アークシステムワークスも『ギルティギア ストライヴ』を始め、さまざまな作品を出展予定。さらに、ブースステージでは、"ARCREVO Japan 2023"の決勝トーナメントを開催。要チェックだ!



熱いバトルがくり広げられる決勝トーナメント

"アークシステムワークス35周年記念くじ"が発売!

KADOKAWAが運営するオンラインくじサービス"くじ引き堂"にて、"アークシステムワークス35周年記念くじ"が8月17日より販売開始。『ギルティギア』シリーズ、『ブレイブルー』シリーズより、本誌誌面などを飾ったイラストを用いたオリジナルグッズが盛りだくさん!



⬅S賞は石渡太輔氏描き下ろしビジュアルのメモリアルプレート。デジタル複製サインとシリアルナンバー入りだ。

●アークシステムワークス35周年記念くじ概要
販売期間:8月17日17:00～9月28日16:59 販売価格:1回770円[税込] ※別途発送手数料が掛かります。
購入ページ:https://kujibikido.com/lp/arcsystemworks35th/

あなたが投票したキャラクターは果たして何位に……？

35周年記念アンケート 好きなキャラクター途中結果発表

Aec System Works 35th ANNIVERSARY

アークシステムワークス35周年特設サイトにて実施中のアンケート。好きなキャラクター部門上位10位の途中結果を発表！



アークシステムワークス35周年特設サイト
https://www.arcsystemworks.jp/35th/

※7月31日時点での集計結果です。

アークシステムワークススタッフへのQ&A

Aec System Works 35th ANNIVERSARY

ここでは、アークシステムワークスに所属する4名のスタッフへのインタビューをQ&A形式で掲載。仕事の内容や印象的なエピソード、アークシステムワークスの好きなところなどをお聞きしました。

お答えいただいた方

商品開発部4課
課長
石川辰則氏（文中は石川）

『くにおくん』シリーズ
開発ディレクター
佐藤賢治氏（文中は佐藤）

『ギルティギア』シリーズ
開発ディレクター
片野アキラ氏（文中は片野）

『ギルティギア』シリーズ
プロデューサー
宮内 健氏（文中は宮内）

Q携わったタイトルやお仕事の内容を教えてください

石川　最初はプログラマーとして『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』を1年ほど。その後は『ブレイブルー』の初期開発から携わり、『ブレイブルー クロスタッグバトル』までほぼ全シリーズ、プログラマーからディレクターと担当してきました。そのほかにも『アルカナハート』や『アンダーナイト インヴァース』など、他社案件のヘルプなどを少し。その後はマネージャー職になっていまにいたります。

佐藤　『くにおくんの三国志だよ全員集合！』、『探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK』など。ディレクターとして、企画立案から全体管理、内容精査、外注管理、販促など、多岐で細部にわたる管理・サポートをしています。

片野　『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール』以降の『ギルティギア』シリーズでプランナーやディレクターを担当。石渡やほかのスタッフの夢や希望を形に落とし込む係といった感じでしょうか。課長職も兼ねており、進行管理や予算のやりくり、スタッフアサインなども担当しています。また、いろいろな形でほかのタイトルの開発にも携わっています。作業内容はプロジェクトごとにバラバラで、何でも屋という感じです。

宮内　入社直後から『サバクのネズミ団！ 改。』のプレイステーション4移植から入り、『ウィザーズシンフォニー』でプランナーを担当していました。その後、当時『ギルティギア』のプロデューサーだった山中のチームに加わり、アシスタントプロデューサーという立ち位置でeスポーツイベントの企画を手伝いながら、2020年から2022年まではロサンゼルスに起ち上げたばかりのArc System Works America, Inc.で単身で現地駐在員をやっていました。そのあいだ『ギルティギア ストライヴ』にも携わる機会があり、本社の営業や開発チームと連絡を取り合いながら、プロモーションの方針、ユーザーからの開発へのフィードバックをまとめたりと、とにかくいろんなことをやってきた感じです。

Qオフィスはどのような雰囲気ですか？

石川　出社率も増えてきて、ゲーム開発で大事なスタッフどうしのコミュニケーションなどもやりやすくなってきたかなと思います。

佐藤　比較的自由で、楽しくもあり、真面目でしっかりとしている部分が両立しているイメージです。

片野　プロジェクトによって雰囲気が大きく変わるのがアークの特徴ですが、『ギルティギア』チームは職人気質のスタッフが多くて企業感が薄い雰囲気です。居心地はいいのですが管理部から怒られがちなチームです。

宮内　開発のフェーズに合わせて雰囲気が変わります。『ギルティギア』チームは『ギルティギア ストライヴ』のリリースからアップデートを続けているので、開発フェーズのサイクルが早く雰囲気もよく変わっている印象です。変わりないところだと、やっぱり格闘ゲーム開発に携わっているメンバーが多いので、雑談や休憩時間中は格闘ゲームが話題になります。よくあるゲーマー友だちどうしの会話かと思いきや、そこに開発者目線が入ってくるのはおそらくゲーム開発会社あるあるでしょうか。

Qアークシステムワークスで働く上で大切にしていることは？

石川　アークだからというわけではないと思いますが、個人的にはなるべく前向きに。逆風やたいへんなことはどんな環境でも絶対あるので、その中でどう立ち回るのがいちばん最善なのかを考えながら日々過ごしています。

佐藤　“ポジティブ”と“アクティブ”でしょうか。何事も前向きで活発に取り組むことでよりよいものが生まれると信じています。

片野　ゲーマーにとってのゲームは趣味という枠を超えた影響を人生に与えるものなので、“いま開発しているものは誰かの人生を左右するんだぞ”とつねに意識しています。

宮内　ゲームを通じてプレイヤーにどんな体験をしてもらいたいのか。ゲームからつながった友だちやコミュニティーとのあいだでどんな体験をしてもらいたいのか。とても当たり前なことだとは思いますが、何か迷うことがあったときは必ずこの考えに立ち返って初心に帰ることを大切にしています。

Qアークシステムワークスやゲーム業界で働いていてよかったところは？

石川　参考のためにあまり触れてこなかったジャンルのゲームなどにも目を向ける機会があるのはいいことかなと。

佐藤　携わった仕事が“作品”として世に送り出され、ユーザーの目に触れること。過去の仕事がユーザーの思い出として刻まれ、語られるのはこのうえない幸せです。

片野　いままでの人生で触れてきた知識やスキルをすべて活かせる業種だと思っています。こんなに楽しい仕事はほかにないだろうなと。

宮内　こちらが思った以上の体験や反応をプレイヤーがしてくれるのを、配信やSNSで見かけるたびに思います。

Qアークシステムワークスでお仕事をされていて印象的だったことや、苦労されたことを教えてください。

石川　いちばんたいへんだったのは『ブレイブルー クロノファンタズマ』。リードプログラマーを担当してネットワークまわりはほぼ作り直し、アーク初のロビー機能の実装など、自分としてもやりたいことを詰め込んでしまった分開発はたいへんでしたが、大きな転機になったかなと思います。

佐藤　24時間生放送をしていたとき、昼間はふつうに働いて夕方から徹夜で生放送を手伝って、つぎの日も仕事があったときは昔の業界を思い出しました。

片野　もともと日本国内のアーケード文化でのみ格闘ゲームに触れていたので、格闘ゲーム購入層の大部分は自分が関わっていなかった層なんだな、という事実に気が付いたことがいちばんの衝撃でした。入社直後はその認識のすり合わせに苦労しましたが、他社のいろんな方と話して、これはジャンルと関係なくゲーム開発者あるあるだと後々知りました。

宮内　最初は思った以上に何でも経験させてくれる会社というのがとても印象的でした。苦労したことといえば、アメリカに駐在して間もなくロックダウンに巻き込まれて、リモートでチームマネジメントをなんとかする難題をやらざるを得なかったことですね。

Qアークシステムワークスの魅力や好きなところは？

石川　こだわりを持ったクリエイターが多く、つねに尖った作品を作ろうとしているところはアークの魅力かと思います。

佐藤　いい意味で混沌としていて、キレイに整理されていないところ。

片野　開発規模が小さいのに世界的な注目度が高めなところでしょうか。中小企業ならではの風通しのよさがありつつ、新情報PVで毎回高い再生数を記録できているのはこの会社ならではだと思っています。

宮内　中小企業だからこそ、大企業にはできないことをやれるのが魅力だと思っています。

Q今後の抱負を教えてください

石川　業界歴の大半を格闘ゲームに費やしているので、今後は別ジャンルのアクションゲームをメインに関わっていきたいと思っています。

佐藤　世界中の人が“日本人っぽいな”と感じる愛着のあるタイトルを作っていきたいです。

片野　格闘ゲームの魅力を踏襲した新しい対戦ジャンルを作りたいなとつねづね思っています。いろいろな理由があって言うほど簡単なことではないのですが……。

宮内　将来的にはアクションゲームやRPGなど、格闘ゲーム以外もアークならではのグラフィックや爽快感で挑戦していければと思っています。それを可能とするためには、それなりの準備が必要なので、つぎの5年、10年の歩みに刻んでいければと思っています。まずは250万ユーザーを達成した『ギルティギア ストライヴ』を全力で引き続き盛り上げていきます！

Q読者へメッセージをお願いします

石川　『ギルティギア』や『ブレイブルー』を始めとした、アークタイトルコミュニティーの皆様にこれからも楽しんでもらえるようなチャレンジングなタイトルを作っていきたいと思っています。新しい驚きを世に出した際の皆様のリアクションがゲーム制作のいちばんの醍醐味なので、これからもアークの挑戦を楽しみにしていただければと思います。

佐藤　弊社作品を手に取っていただき、ありがとうございます！ 飽くなき情熱とチャレンジ精神で、いままでにない作品を世に送り出していきますので、今後とも応援よろしくお願いします！

片野　アークシステムワークス35周年、『ギルティギア』シリーズ25周年を達成できたのはユーザーの皆様のお陰です。心より御礼申し上げます。そしてアークシステムワークスは全職種を常時募集中ですので、興味をお持ちの方は弊社Webサイトをチェックしてみてください！ いっしょに40年を目指しましょう！

宮内　アークシステムワークスをいつも応援いただきありがとうございます。皆さんにゲームを遊んでいただいただけでなく、何気ない会話で話題にしていただいたり、ちょっとした反応をいただいたり、感想を送っていただいたり、イラストを描いていただいたり、配信していただいたり、それらすべてが積み上がった結果がアークシステムワークス35周年、『ギルティギア』25周年です。そして、その先をこれからも見せていけるように、私も全力でお応えしたいと思っています。今後も引き続きご声援のほどよろしくお願いいたします!!

SPECIAL INTERVIEW 1

未来へつなぐ挑戦

バリエーション豊かなゲームを生み出すアークシステムワークス。そんな同メーカーを束ねる木戸岡稔氏に、インタビューを敢行。35周年を迎え、これからどうなるのか。さまざまな話をお聞きした。



代表取締役（文中は木戸岡） 木戸岡 稔氏

会社が崩壊のピンチに!? 波乱万丈と言える35年間の歩み

——35周年おめでとうございます。創立からこれまでを振り返って、いまの率直なお気持ちをお聞かせください。

木戸岡　僕も含めて社員全員の努力とユーザーの皆さんのおかげだなとか、そういった感慨深さはもちろんあります。ですが、それ以上にいまは……“危機”ですね(苦笑)。

——危機ですか!?　それはどういう……？

木戸岡　いまはゲーム業界全体がいろいろと難しい時期だと思うんですよ。開発費は上がるものの、ソフトがそれに比例した売り上げにはなかなかならない。上を見れば制作費をたっぷり使える大企業、下を見ればコストパフォーマンスのいいゲーム制作が可能なインディーズのメーカーがある中で、弊社のような立ち位置の会社が生き残るのは、簡単なことではありません。ここ最近は、弊社が得意としている対戦格闘ゲームが再注目されており、さまざまな方面から仕事をいただけている状況ですが、これもいつまで続くかは不透明なので、今後を真剣に考えなければいけないなと。これからどうがんばっていくかを考えておかないと、がんばれなくなる時期が来たときに身動きが取れなくなってしまいます。僕などはともかく、若い世代がどうしても割を食うので、いろいろとたいへんですね。世代交代も必要なことだとは思いますが、これもまだまだ道半ばかなと感じます。

——なるほど。木戸岡さんが最初に入られたゲーム会社はセガとのことですが、それはどういったきっかけからなのでしょうか。

木戸岡　そこは明確な理由があるんですよ。100円玉に興味があったんです。

——100円玉……それはまたどうして?

木戸岡　当時ビデオゲームと言えば、ゲームセンターや喫茶店などに設置されている、『スペースインベーダー』などが主流でした。そこで自分が思ったのは「100円で勝負ができる」ということだったんです。電気工学や通信関連など、ほかのジャンルの会社も調べてみたものの、何をすれば利益に結び付くのかがよくわからない。その点、（当時の）ゲームは100円の枚数で勝負ができるし、結果がわかりやすい。これはおもしろそうだと思い、ゲーム業界へ入ることになりました。

——入社時の職種はプログラマーですか?

木戸岡　そうですね。大学時代、僕はマイコンなどに興味があったので、その辺の勉強をしていました。とはいえ、セガにいたのは4年ほどで、作ったゲームも3～4本くらいです。ゲーム制作よりも、社員のミスややり残しを回収していく仕事がおもでした。

——周囲のフォローに回ることが多かったと。

木戸岡　とあるショーで展示するロムを、前日から当日にかけて修正したりとか、そういった力技みたいなこともやりましたね。

——所属していたのは4年ほどとのことですが、転機はどこだったのでしょう?

木戸岡　当時のセガのお偉方たちが、会社を作るから来いと。アーケードゲーム中心の開発会社で、1年半ほどいました。ちょうどそのくらいの時期にファミコンブームが起こり、マネージメントの部署の人間はアーケードを続けたかったようですが、僕を含む若手たちはファミコンに注力すべきだと考えかたが分かれてしまいまして。それで僕が辞める際に同僚も何人か退職し、外部から合流した人間を含むメンバー7～8人ほどで株式会社アーク（設立時の会社名。現アークシステムワークス）を立ち上げるにいたりました。

——社長は最初から木戸岡さんが、という流れだったのでしょうか?

木戸岡　僕が言い出しっぺだったので、自然とそうなりましたね。純粋なゲーム開発会社として動いていたので、そのときはセガやバンダイ、ナムコといったメーカーから発注を受けて、それを数ヵ月ほどでこなしていくという仕事を数年ほど続けていました。

——後のパブリッシュ事業は、プレイステーション参入が転機だったのでしょうか？

木戸岡　そうなりますね。いざパブリッシャーになろうと思っても、いろいろな部分でのハードルが高いんです。どうやって一本のソフトを作り上げ、流通に乗せて売っていくのか？　そこを、すべてソニーさんがやってくれるということで、それなら僕らでもやれそうだと手を上げました。

——そこからパブリッシャーとしてのアークシステムワークスがスタートしますが、とくに印象に残っているタイトルはありますか？

木戸岡　弊社から最初に出た『EXECTOR』はやはり思い出深いですね。じつはプログラマーが制作途中で辞めてしまい、僕が引き継いで完成させたという経緯があります。けっこうひどい話ですよね(笑)。いい意味でも悪い意味でも記憶に残るタイトルです。そこから、『ウィザーズハーモニー』が続く流れですね。その後、当時はまだ学生だった石渡(石渡太輔氏。アークシステムワークス取締役)がアルバイトで入ってきて、雑用やら何やらをやっていたのですが、そのタイミングで会社が一度崩壊したんですよ。

——えっ、崩壊ですか!?

木戸岡　はい(笑)。会社としては残っていたのですが、社員がほぼ誰もいない状態になりました。さすがにこれはやばいぞと。

——畳むという選択肢も考えられましたか？





木戸岡　それはありませんでした。ただ、今後どうするかは相当悩みましたが、そのときなぜか石渡だけが残っていて。ゲーム制作要員としてはふたりきりの状態ですね。そこで、「石渡君は何がしたいの？」と聞いたら、『ギルティギア』の企画を持ってきたので、それを作ろうよと。プログラマーも誰もいない状況でしたが、彼が通っていた専門学校から引っ張ってきたりで何とか揃えて。『ウィザーズハーモニー』が出た1995年から『ギルティギア』が発売される1998年までのあいだは、まさに暗黒の時代だったと言えますね。石渡がゲーム制作作業をする中、僕はオフィスの片付けを延々とやっていましたよ(笑)。

——スタッフを入れないと、新しい仕事も取ってこられないですからね。

木戸岡　崩壊前は30〜40人ほどいたスタッフが全員いなくなって、ほぼイチからのスタートみたいなものでした。いまだから感じますが、『ギルティギア』が売れなかったら果たしてどうなっていたのかと思いますね。

——でも、当時は石渡さんが作っているから大丈夫だという信頼感があったのでは？

木戸岡　いや、ないですね(笑)。売れても売れなくても、一定の資金は残るから、それでつぎにつないで何とか……ということばかり考えていました。本当に『ギルティギア』が完成してよかったし、売れてよかったです。

——そこから格闘ゲームの会社としてやっていこう、となったのでしょうか？

木戸岡　そういうわけでもないんです。『ギルティギア』の発売後、石渡は別の企画をやりたいから『ギルティギア』はもうやらないと言いまして。



それで、僕が外注を探してきて、アーケードゲームとして続編を立ち上げることになりました。当然、石渡はそのプロジェクトには入っていなかったのですが、ある日外注の事務所に見学へ行ったきり、3年ほど帰ってこなかったんですよ。

——え、3年もですか……？

木戸岡　もちろん会社として出向手続きなどもしていないし、本当に「ちょっと見に行ってきまーす」くらいのノリでした。それから『ギルティギア ゼクス』、『ギルティギア イグゼクス』が出るくらいまで帰って来ませんでしたね。後で聞いたら、そこの事務所にほぼ住んでいる状態だったみたいです。ちょうどそこに森君(森利道氏。『ブレイブルー』シリーズの生みの親)がいて、いっしょにやるようになったという経緯もありますね。格闘ゲームの会社というイメージが付いたのは、『ギルティギア　イグゼクス』が出て、皆さんの応援によってアーケードで人気が出てくれたからかなと思います。その後も『北斗の拳』や『戦国BASARA X』などが出て、ブランドイメージが盤石になった印象です。

国内のみならず、海外も視野に入れたビジネス展開

——2016年に韓国・ソウルのアジア支店、2017年にアメリカ法人設立など、海外展開にも力を入れられていますが、きっかけはどういうところからなのでしょうか？

木戸岡　僕がセガに入ったときの話に戻るのですが、セガは海外にも開発スタジオがあり、社員はそこで研修ができるという触れ込みがありまして。そういったものにやはり憧れがあ

ったというのがまずひとつ。もうひとつはゲーム業界全体の移り変わりですね。1990年代までは日本優位でしたが、2000年代に入って海外が一気に台頭してきました。『ギルティギア』もアメリカのほうが売れるようになるなどマーケットが非常に大きいので、いつかは海外へ行かなければならないという考えがありました。支店や法人設立以前は、Aksys Games（英語圏の市場向けに日本のゲームのローカライズを行っているゲームパブリッシャー）と提携して海外展開を行っていたのですが、自分たちがやりたいことと、彼らがやりたいことや情報量などがどうしても違ってしまうなと。そういった考えで様子を見つつ、2017年のタイミングで単独でのアメリカ展開に踏み出したという流れですね。



——なるほど。その直前にアジアへの展開もされていますが、やはりアジア圏も売り上げの面では見逃せないところですよね？

木戸岡　僕自身は韓国へはしょっちゅう行っていましたし、『ギルティギア』も韓国のパブリッシャーのおかげで熱狂的ともいえる支持をいただいていて。韓国ではコンシューマーがそこまで普及していないので、まだまだ開拓していける余地があるんじゃないかと考えました。そのころ弊社にいた韓国籍の人間が、韓国へ帰らなければならなくなり、それなら韓国で会社を作ってもらおうという流れになりました。わりと強引でしたが(笑)。

これからの移り変わりと展開 大きく動くのは、“2024年”

——アークシステムワークスの今後の展開についてお聞かせください。どういったタイトルを出していく予定なのでしょうか。

木戸岡　格闘ゲームに関しては、今後も『ギルティギア』シリーズを継続して出していく予定です。また、当然それに続いていくタイトルも作っていかなくてはならないと思っています。『ギルティギア』の新作なのか、違うものなのか、それこそ『ブレイブルー』が出たときのように1回リフレッシュするのか。いろいろと考える必要がありますし、ユーザーもそこを期待しているのかなと。とはいえ、格闘ゲーム自体はニッチなジャンルですので、それ以外の誰でも遊べるようなジャンルにも力を入れていきたいですね。これまでも挑戦してきてはいますが、より注力しなければならないと考えています。『くにおくん』シリーズや『ダブルドラゴン』など、世界的にもまだまだIPの力があると思っています。ただ、結果が出るのは2024年以降になりますね。現在は、タイトルとして具体的に言えることがない状況ですので。

——2024年にお目見えするものはあると。

木戸岡　まだハッキリとはお答えできませんが、いまは仕込み段階ですね。格闘ゲーム以外でも、アークシステムワークスはちゃんとしたゲームが作れるということを知ってもらわないといけないと。現状、格闘ゲームで培ったアクションや絵作りの技術を再構成して、ほかのゲームを作るといったことをしたいのですが、いかんせん人が足りなさ過ぎて(苦笑)。開発チームの世代交代もしつつ、新IPも開発もする必要があるので、多方面での整理整頓が続いています。

——以前のインタビュー(2015年実施)で『ギルティギア』と『ブレイブルー』に続く新たな格闘ゲームのIPを作りたいとおっしゃっていましたが、それはまだ先の段階に？

木戸岡　あのころは将来像としての話でそう言っていましたが、現在は計画としてきちんと組み込まれています。『ギルティギア』などにクロスするような形で、何らかのタイトルを出す必要があると思っています。

——格闘ゲームと言えば、御社はeスポーツという言葉が広まる以前からゲーム大会の開催(ARC REVOLUTION CUP)をされていますが、今後も力を入れていくのでしょうか。

木戸岡　はい。ですが、eスポーツにどっぷりというよりは、ユーザーに楽しんでもらうイベントを作ります、というスタンスです。賞金を懸けて白熱の戦いをするのもおもしろいですが、僕らとしてはもう少しゆるい、皆でわいわい楽しくやろうよ、みたいな。コスプレイヤーやゲームのイラストを描かれる方たちもいっしょに楽しめるような大会やイベントを今後もやっていきたいですね。

——貴重なお話ありがとうございました。最後にファンへメッセージをお願いします。

木戸岡　本当に35年間、僕としてはあっという間でした。最初に自分たちが出したゲームから、ユーザーの皆さんに怒られながらも続けてこられたのは、しっかりとした応援があってこそだと思っています。プレイヤーの方々、お付き合いのある会社の方々、メディアの方々、皆さんのおかげです。これから、40周年、45周年に続けるために、いまがんばりどき。僕もそれなりの年齢なので、次世代に続くような会社の仕組みを作りつつ、格闘ゲームでも、それ以外のものでも新しいユーザーを獲得していかなければなりません。今後ともよろしくお願いいたします！



40、45周年と続けていくためにも、いまがんばりどきです（木戸岡氏）

『ギルティギア』シリーズのキャラクターをおさらい！

GUILTY GEAR 25th ANNIVERSARY

『ギルティギア』25周年を記念し、本シリーズに登場する全プレイアブルキャラクターを振り返る。初登場作品も掲載しているので、好きなキャラクターはもちろん、知らないキャラクターなどがいたら、ぜひチェックしてほしい。

ソル＝バッドガイ

初登場作品
ギルティギア







PROFILE
本名はフレデリック＝バルサラ。『ギルティギア』シリーズの主人公。シリーズ作品の物語のすべてのきっかけとなった“ギア細胞”、“ジャスティス”、“神器”などに深く関連している。ソル自身も研究の実験体としてギア細胞を取り込まれており、ギアを狩りつつ、ギアを生み出した“あの男（飛鳥＝R＝クロイツ）”を追い続けている。

カイ＝キスク

PROFILE
ソルと並んで、『ギルティギア』の主人公格のひとり。聖騎士団団長としてギアと戦い続け、現在はイリュリア連王国連王に就任している。もともと天才と名高いカイだったが、とある理由でギア細胞が混じり、人間離れした力を発揮するようになった。



初登場作品
ギルティギア

メイ

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

ジョニーのことを愛する“ジェリーフィッシュ快賊団”の一員。ジョニーに拾われたという過去から、出生には謎が多い。類まれなる力を持つ人種“ジャパニーズ”のひとり。

チップ＝ザナフ

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

元麻薬の売人で、後の師匠である毅に助けられ、忍者として修業をし、現在は東チップ王国の大統領として日々奮闘している。世にも珍しい気の使い手で、かなりの実力者。

ザトー＝ONE

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

禁呪によって影“エディ”と契約したアサシン組織のリーダー。一度死んでいる。シリーズによっては意思を乗っ取られた状態のまま、“エディ”という名前で参戦している。

ミリア＝レイジ



初登場作品
ギルティギア

PROFILE

ザトーの元弟子、元恋人、元同僚だったが、裏切って組織の壊滅に臨んだ過去がある。現在は終戦管理局局長に就任している。禁呪“アングラ”による能力で髪を自在に操る。

アクセル＝ロウ

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

タイムトラベル体質を持つ不運な男。もといた時代にメグミという恋人がいるが、その時代に戻れず頭を悩ませていた。楽観的な性格で、数少ないソルの友人。

ポチョムキン

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

大統領・ガブリエルが治める国“ツェップ”に所属し、ガブリエルに忠誠を誓う臣下。機械仕掛けのゴツい見た目をしているが、鎧は脱ぐことができ、見た目に反して常識人。

クリフ=アンダーソン

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

カイの先代にあたる、聖騎士団団長。ジャスティスを始めとするギアとの聖戦で命を落とした。幼少期にソルに助けられ、後にソルを聖騎士団に呼び込んだ。

梅喧

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

初代『ギルティギア』の隠しキャラクター。メイや闇慈と同じく、ジャパニーズの生き残り。復讐に囚われていたが、現在は復讐を諦め、似た境遇のディライラとともに暮らしている。

テスタメント

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

初代『ギルティギア』でジャスティスの復活を目論んだ黒幕。クリフの養子で、元聖騎士団の団員。某国の計画に巻き込まれギアになってしまうが、現在は老夫婦の家で平和に暮らす。

Dr.ボルドヘッド

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

巨大なメスを持った、スキンヘッドが特徴の元医者。医療ミスで少女を死なせてしまったショックで殺人鬼になってしまうが、正気に戻り、いまは行方知れずとなっている。

ジャスティス

初登場作品
ギルティギア



PROFILE

ソルと同じく『ギルティギア』の物語に深く関わる最初のギア。ほかのギアの意思を完全に掌握し、人類対ギアの聖戦を引き起こした。ソルの恋人・アリアの魂が入っていた。



ファウスト

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
巨大なメスを持った、紙袋を被った医者。奇妙な見た目をしているが、とても真面目でやさしい性格。優れた医者であることからザッパを始め、悩める患者たちに頼られる。



ジョニー

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
無類の女好きで、"ジェリーフィッシュ快賊団"の団長。聖戦による戦災孤児だったが、自分と同じ境遇の人間を救いたいという信念から快賊団を率いる。さまざまな人物と関わりを持ち、人間ながら人並外れた実力を持つ。



蔵土縁紗夢（くらどべりじゃむ）

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
料理人かつ中国拳法の使い手。チップやクリフと同じく気を使うことができる。美形の顔立ちに目がないが、これは自分の店を繁盛させるためにボーイとして雇うことが目的である。



御津闇慈（みとあんじ）

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
メイや梅喧と同じジャパニーズ。梅喧のことを"姐さん"と慕い、同行することが多い。知的探究心から"あの男"を追う。扇型の神器で舞うように戦うのが特徴。



ヴェノム

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
ザトーやミリアと同じアサシン組織に所属していた暗殺者。ザトーに救われたことから、心酔し、敬愛している。ザトー蘇生後、アサシン組織を脱退し、パン屋として生活する。



ファニー

初登場作品
ギルティギア プチ

PROFILE
過去にDr.ボルドヘッドの治療を受け、その恩を返すために准看護婦になった女の子。Dr.ボルドヘッドを捜している。Dr.ボルドヘッドと似た技を使うほか、なんと首も伸びる。



ディズィー

初登場作品
ギルティギア ゼクス

PROFILE
別名"木陰の君"。ジャスティスから産み落とされた人間とギアのハーフ。親はソル、夫はカイ、子はシン。テスタメントに守られ、ジョニーの快賊団に所属していた重要人物。



スレイヤー

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
アサシン組織の初代リーダーで吸血鬼。不死身の女性シャロンと出会い、組織から身を引いた。長寿かつ強大な力を持ち、ソルとはケンカ仲間である。



ザッパ

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
S子という幽霊に憑りつかれ、異常な行動に出てしまう青年。もともと憑依されてしまう体質があり、ファウストを捜していた。現在は公務員に就任。



ブリジット

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
村の風習により、女として育てられた賞金稼ぎ。整った顔や立ち振る舞いから、さまざまな人物に女の子と間違えられる。女好きのジョニーのトラウマ。



イノ

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
アクセルと同じく、時間を跳躍できる能力を持つ。ある目的からハッピーケイオスと行動をともにする。『ギルティギア イグゼクス』の最終ステージに敵として登場。



ロボカイ

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
カイのデータをもとにして作られたロボット。ヘラクレスオオカブトで動くヘラクレスエンジンを搭載している。本機体はシリアル・ゼロと呼ばれている。



聖騎士団ソル

初登場作品
ギルティギア イグゼクス

PROFILE
かつてクリフに誘われ、聖騎士団に所属していたころのソルの姿。ギアの情報を得るために自由に動いていたため、真面目なカイとは犬猿の仲だった。



A.B.A

初登場作品
ギルティギア 鶍(ISUKA)

PROFILE
研究機関"フラスコ"で造り出された人造人間。無類の鍵マニアで、魔性の戦斧"フラメントナーゲル"に"パラケルス"と名付け、勝手に夫にしている。



シン

初登場作品
ギルティギア2 オーヴァチュア

PROFILE
カイとディズィーの息子で、人間とギアのクォーター。ギア細胞を持ち、身体が急速に成長するため、青年の姿をしているが、実年齢はまだ幼い。



ヴァレンタイン

初登場作品
ギルティギア2 オーヴァチュア

PROFILE
物語を通して敵対する、"慈悲なき啓示"が"バックヤード"から生み出した存在。モデルがソルの恋人・アリアであるため、見た目が酷似している。



レイヴン

初登場作品
ギルティギア2 オーヴァチュア

PROFILE
"あの男"の側近のひとり。不死身の肉体を持っており、なにをされても絶対に死なない。生きることに飽き、"痛み"を快感として感じている。

イズナ



初登場作品
ギルティギア2 オーヴァチュア

PROFILE
世界の情報を書き換えられる世界"バックヤード"の住人。ソルも驚くほど法力の扱いに優れている。"河童"や"猫又ちゃん"など、黄泉比良坂の妖怪たちと友だち。

Dr.パラダイム



初登場作品
ギルティギア2 オーヴァチュア

PROFILE
数多の知識を持つ鳥型のギア。本人曰くドラゴンらしい。博識で真面目な性格だが、激しいリアクションや冗談を言うユニークさも持ち合わせている。豊富な知識でソルたちを助ける。

ラムレザル＝ヴァレンタイン



初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
ヴァレンタインと同じ名、同じ出生の謎を持つ少女。使い魔"ルシフェロ"を使役している。かつては敵対していたが、現在は和解し、イリュリア特機旅団長を務める。

ジャック・オー



初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
4体目のヴァレンタイン。"慈悲なき啓示"ではなく"あの男"が作り出した。4人の中でもっともアリアの人格に近い。大人びた人格と子どもらしい人格のふたつの人格が存在。

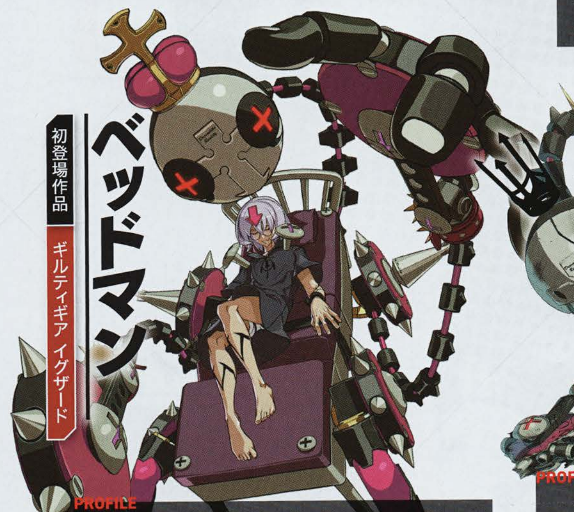
エルフェルト＝ヴァレンタイン



初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
ラムレザルの妹にあたる、3体目のヴァレンタイン。感情豊かで、博愛主義者。一度は"慈悲なき啓示"によって意思に反して敵対することになったが、ソルやシンたちによって救われた。

ベッドマン



初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
ベッドに拘束され、寝続けている青年。勝利演出時のセリフが全キャラ中もっとも長い。ディライラという妹と、妹を守るために自立稼動するベッドを残して石となり、消滅した。

ベッドマン？



初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
ベッドマンが死の間際にプログラムした結果、彼の死後もなお自立稼動しているベッド。ディライラの暴走を食い止めるのにひと役買ったのち、彼女によって回収された。おもにディライラを守るような行動を行う。

レオ＝ホワイトファング



初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
イリュリア連王国第二連王にして、カイの友人。マイ辞書を持っており、言葉に独自の解釈を記している。強大な力を前に、なんとか世界を救おうとする縁の下の力持ち。



琴慧弦（クムヘヒョン）

初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
"気"を自在に操る調律師である琴家の現当主。一般的には大きな老人の姿として認知されているが、じつは老人の姿は人型義体であり、中で少女が操縦している。



アンサー

初登場作品
ギルティギア イグザード

PROFILE
東チップ王国の補佐官で、チップの臣下。一度見聞きしたことを絶対に忘れない特技があり、その才能を活かして営業を回り、まだ規模が小さい東チップ王国を支えている。



ジオヴァーナ

初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
霊体狼〝レイ〟を身体に憑依させる、大統領の特別警護官。不真面目な性格のように見えるが、根は善人であり、子どもや動物に対しては愛想よく振る舞う。



名残雪（なごりゆき）

初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
スレイヤーと同じく吸血鬼。吸血鬼の力を使う際、吸血衝動を抑えるために機械仕掛けの面を装着する。過去から現在まで、ハッピーケイオスに操られていた。



飛鳥（あすか）=R#

初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
"あの男"が実験的に作り出した人造人間。彼に代わって地上での実験と収集を行う。飛鳥同様のスペックを誇るが、オリジナルの飛鳥とは異なる思想を獲得している。



ゴールドルイス=ディキンソン

初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
アメリカ合衆国の大統領・ヴァーノンの友人で、現役軍人と国防長官を兼任。UMA（未確認生命体）好きで、みずからもUMAを操る。類を見ない個性的なコマンド入力が特徴。



ハッピーケイオス

初登場作品
ギルティギア ストライヴ

PROFILE
〝慈悲なき啓示〟こと聖皇アリエルスからイノによって引きずり出された存在。〝慈悲なき啓示〟を作り出した張本人。月の剣という貴重な銃を所持している。

『ギルティギア ストライヴ』最新情報! ジョニー&新システム実装!



シリーズ最新作『ギルティギア ストライヴ』(以下、『GGST』)のアップデート情報が発表。シーズン3では、新キャラクター“ジョニー”の参戦に加え、新システム“ワイルドアサルト”と“ディフレクトシールド”が追加される。ここでは、『GGST』の最新情報のほか、公式アンバサダーからのコメントをお届け。

最新情報① ジョニー参戦!

8月24日よりシーズン3が開幕。人気キャラクター“ジョニー”の参戦が決定した。過去作品では、雲長流居合を使ったセットプレイが強力だったが、本作ではどのように戦うのだろうか。なお、『GGST』では、追加キャラクターの物語を“アナザーストーリー”で観られるので、そちらも要チェック!

最新情報② シーズン3開幕!

ワイルドアサルトとディフレクトシールドが追加

シーズン3では、突進攻撃技“ワイルドアサルト”と、相手の下段攻撃、中段攻撃をどちらもガードでき、相手との距離を大きく離す“ディフレクトシールド”が追加。さらに、全キャラクターのバトルバランスが調整されるほか、一部キャラクターには新技も追加に。

ワイルドアサルト



⬆発生が早く連続技に使いやすい、ガードさせるとガードクラッシュ状態にするなど、キャラによって性能が異なる。

ディフレクトシールド



⬆ディフレクトシールド発生中に相手の攻撃(飛び道具を含む)をガードすると相手との距離を離す、強力な防御行動。

最新情報③ シーズンパス3発売決定!

“ジョニー”を含めたシーズン3の追加キャラクター4体と2種類のバトルステージ、“シーズン3キャラクターパック”を入手できる“シーズンパス3”が、8月24日に発売決定。各コンテンツを単品で購入するよりも、お得に購入できる。さらに、シーズンパス購入者限定で、キャラクターカラー12色(4キャラクター×3色)が使用可能になる特典も付属する。価格は2750円[税込]。

最新情報④ 25周年パッケージが登場!

『ギルティギア』シリーズの25周年を記念したスペシャルパッケージ『GUILTY GEAR -STRIVE- GG 25th Anniversary BOX』が発売予定。セットには、『GGST』のパッケージソフトに加え、"GGSTシーズンパス3"、"GGST ギルティギア25周年記念 特別追加カラー"のコードが付属。さらに、同梱品としてアートブック、ミニサウンドトラックが特製ボックスに封入される。ファン垂涎の豪華パッケージとなっている。

最新情報⑤ 全世界ユーザー数250万人突破

『GGST』の全世界のユーザー数が250万人を突破。2022年8月には累計販売数100万本突破のアナウンスが公式SNSで発表されたが、そこから1年を経て、ユーザー数が250万人に到達した。シーズン3や新キャラクター"ジョニー"、25周年を記念したスペシャルパッケージの発売を控え、さらなる盛り上がりが期待できる。既存のプレイヤーはシーズン3で、新規プレイヤーの方はこれを機にぜひプレイしてほしい。

最新情報⑥ タワーレコードコラボショップ開催中!

8月11日から20日の期間、対象のタワーレコード店舗とオンラインストアで、ポップアップストアが開催。"お祭り"をイメージした新作グッズをゲットしよう。





限定ブロマイドのプレゼントも!



⬆店頭では購入者先着特典として、対象のグッズを税込み2000円購入ごとに、限定ブロマイドが1枚配布される。

COMMENT 『GGST』公式アンバサダーからお祝いコメントが到着



長友愛莉さん

『ギルティギア』25周年おめでとうございます!!
私は前から格闘ゲーム自体は興味があったのですが、いまよりネットの情報が専門的すぎて理解するのが難しくふわふわした状態でした……。

そんな中、アンバサダーのお話をいただき、格闘ゲームに詳しい方々と関われるというのがとてもうれしかったです。

アークシステムワークス本社も以前住んでいたところから近くとても親近感が湧き、いっしょに盛り上げてがんばろう！ と心に強く決めたときの気持ちは忘れません。

私は『ギルティギア イグザード』のストーリーを全部見て、ラムレザルを使いたいとキャラクターを決めました。キャラクターもみんな個性豊かで魅力的ですし、BGMもトレーニングモードや対戦のときに心が高まる曲が多く、『ギルティギア』の世界観に引き込まれていました。気が付けば、対戦で悔しくて泣いてしまうくらい夢中にプレイしています。

皆さんが教えてくれたことや魅力を、私も『ギルティギア』に興味を持ってくれた方にこれからもお伝えしていけるようがんばります！

PROFILE
宮崎県出身。1994年8月21日生まれ。スターダストプロモーションに所属。『GGST』ではラムレザルを使用。ランクタワーにて、天上階に到達している。

服部彩加さん

『ギルティギア』25周年、誠におめでとうございます。

大切な節目をお祝いすることができ、たいへんうれしく思います。

公式アンバサダーを拝命してから、早くも3年が経ちました。拝命した2020年は新型コロナ感染の影響もあり、なかなか外に出ることが難しい年でした。そのような中で『ギルティギア』に出会えたことは、私の救いになりました。

私はメイというイルカを武器にして戦うキャラクターを使っているのですが、最近は実際にイルカと泳ぐために和歌山に遊びに行ったり、イルカ型のアケコンをオーダーメイドしたりと、趣味とも絡めて楽しませていただいております。格闘ゲームとは無縁だと思っていた私ですが、『ギルティギア』をきっかけに、格闘ゲームの魅力に気付くことができました。

これからも微力ながら、『ギルティギア』を盛り上げていければと思います。今後ともよろしくお願いいたします！



PROFILE
東京都出身。1994年2月28日生まれ。スターダストプロモーションに所属。『GGST』ではメイを使用。イルカ型のコントローラを外注で自作している。

『ギルティギア』の歴史を振り返る

SPECIAL INTERVIEW2

第1作の発売から25年。『ギルティギア』シリーズの生みの親である石渡太輔氏にインタビューを実施。『ギルティギア』にまつわる話はもちろん、アークシステムワークスに所属してからの印象的なエピソードなどをお聞きした。



取締役／チーフ・クリエイティブ・オフィサー（文中は石渡） 石渡太輔氏

「ゲームを作れるなら残る」『ギルティギア』制作秘話

――アークシステムワークス30周年、『ギルティギア』25周年おめでとうございます。振り返ってみて、長く感じましたか？

石渡　体感的には、短かったですね。ですが、いざ振り返ってみると、いろいろな思い出があるので、長いと感じます。社会人としては大人になって変わりましたが、根元の部分は小学生のときから変わっていないと思うんです。大人になった感覚、25年という月日を経た感覚はあまりありません。

――変わった部分と変わってない部分は、具体的にどんなところだと思いますか？

石渡　中身は変わっていないと思います。変わったのは、出力の部分ではないかと。たとえば怒りの感情の、どういうときにイライラするかといった部分は昔と変わっていません。ですが、ダイレクトに怒っていたところを、いまは出力が変わり、ひとつ壁を作って本心とは違う顔ができるようになりました。結局イライラしているので、それを「大人になった」というのは微妙に違いますが（笑）。

――接しかたが変わったのですね。

石渡　立場的に距離が生まれてしまうことも関係しますが、簡単に言うと直接怒らなくなりました。

――石渡さんがアークシステムワークスに入社されたのはいつごろでしょうか？

石渡　『ギルティギア』が1998年発売で、その2年前くらいにはアルバイトとして入っていました。当時は2年制の専門学校に通っていましたが、1年生の段階でアルバイトの募集があり、応募しました。面接を受けたら「明日から来てくれ」と言われ、そこからです。その時点では、「自分のゲームを作りたい」と言っても聞き入れてもらえず、子ども向けの電子知育玩具“キッズコンピュータ・ピコ”のゲームを作っていました。ほかには、アドベンチャーゲーム系のアイコンや絵の手伝いなどでしょうか。当時、開発に3Dが入ってきたあたりの時代でしたね。3Dは本当にすごかったですよ。マニュアルがかなり分厚いうえに一文字も日本語がなく、3Dを作るのがたいへんで、作ったとしてもポリゴンがひどい状態でした。その後、アークシステムワークスの社員が減った時期がありまして、その時期も「ゲームを作れるなら残る」と言って残りました。頻繁に母校に通って、人材を探すこともしましたね。専門学校で模擬面接みたいなことがありまして、そこでいい子がいたら唾を付けておく、みたいな。「来い」とは言えないですけど、先生に「あの子いいですね」と声を掛けることはありました。

――初代『ギルティギア』の開発スタッフはどのくらいの規模だったのでしょうか？

石渡　最初は僕と安部君（安部秀之氏。アークシステムワークス取締役）だけでしたが、そこからコアスタッフとしては5人まで増えました。役割としては、安部君がメインプログラマーで、自分は監督兼なんでもやる人。あとは手伝いをしてくれたコアスタッフがもうひとりいて、そのほかはプログラマーですね。5人でなんとか分割して開発していました。

――石渡さんは、主人公・ソル＝バッドガイの声優もやられていましたよね。

石渡　あれは、声優さんにかけられる予算が決まっていたことが理由です。声優候補を挙げる中で、当時、僕は山寺宏一さんがすごく好きだったので、山寺宏一さんにお願いしたかったのですが、予算的にきびしい状況で。それならとできる限りいろいろな声優さんにお願いした結果、主人公だけ予算が足りなくなってしまいました。結果的に自分が担当することになった、というのが石渡起用の理由です。

大きな転機となった『ギルティギア ストライヴ』

――当初の『ギルティギア』制作時はどのような雰囲気だったのでしょうか?

石渡　殺伐とまではいきませんが、とにかく僕が怒っていました。しかし、「よりよいものを作る」という感覚は、いまのものづくりより強固なものでした。自分のミスが製品のクオリティーに直結しているという意識を全員が持っていました。いまは、制作が分業になっているので、「自分はできることをやりました。後は任せました」みたいな雰囲気ですね。当初の雰囲気は、アーケードの『イグゼクス』シリーズまでは残っていた気がします。3D作品になったことで分業が進んだので、個人の出来というより、チームでの出来を考える、という意識になっていきましたね。

――5人での制作はかなり過酷そうですが。

石渡　徹夜じゃないほうが珍しいくらいでした。新しい社員さんに最初に言うことは、「寝袋を買ってこい」でしたから(笑)。しかし、制作のモチベーションは遥かに高かったと思います。仲間で寝泊りしていると、仲間意識が生まれるんです。同じ時間に同じコンビニでご飯を買ってきたり、作業を止めて映画を観に行ったりと、スムーズにコミュニケーションも取れました。気軽に「明日映画を観に行かない?」と聞いて、ふたつ返事で答えてくれる、友だちのような感覚でした。いま同じことを言っても、一大イベントが起きたようになってしまいます。当初の開発は、チームの結束力が自然に高まっていた気がします。

――そこから、どのくらいのメンバーが開発に携わるようになったのでしょうか?

石渡　外注を抜きにしたコアスタッフの数で言うと、アーケードシーンでは10名前後でした。いまでは、いちばん多いときは50名くらいですね。開発費も大きく違います。それでも、ほかの格闘ゲームを第一線で作っている他社さんと比べると、少ないほうだと思いますよ。昔は仲間の作業もある程度自分で対処できたのですが、『イグザード』以降は自分の手を動かすのではなく、監督という立場になったので、指示出しやリテイクの作業があり、当時とはまた別のたいへんさを感じています。

――『鵙(ISUKA)』や『ギルティギア2 オーヴァチュア(以下、『GG2』)は、シリーズの中でも異色なタイトルですよね。

石渡　『鵙(ISUKA)』は担当者が僕ではないので、振り返ろうにも……という感じです。あういうのを作りたいと言ったのは僕ですけども。『GG2』については、当時、直前に作った『イグゼクス シャープリロード』で、2D格闘ゲームでやりたかったことはやり尽くしたと思いました。そのとき、RTS(リアルタイムストラテジー)のPCゲームにハマっていて、自分たちもそういうゲームを作りたい、新しいジャンルに挑戦したいと思い、RTSと格闘ゲームの融合で作ってみたんです。結果、内容はおもしろいと思いますが、プレイヤーにやらせようとしたことの難度が高く、かなりマニアックな作りになってしまいましたね。

――歴史の長い『ギルティギア』シリーズの中で、転機になったところはどこでしたか?

石渡　『イグゼクス シャープリロード』は、バランス面では完成とは言えませんが、楽しいゲームを作るという意味では、僕の中で思い入れがあります。大きな転機があったのは、『ストライヴ』ですね。ユーザーのターゲットがかなり変わっていて、市場が完全に北米になりました。これまでの『ギルティギア』で培ってきたものでも、新たに遊ぶプレイヤーの足かせになると思ったものを無くしたところが大きいです。

――人口もかなり増えましたよね。

石渡　非常に多くの新規プレイヤーに遊んでもらっています。当時、大げさに「プレイヤー数50万人を目指す」と言っていましたが、大きく上回る数字になりました。ちゃんと新しく遊べる仕組みに方針転換し、なおかつ、『ギルティギア』らしさも残していたことが大きかったと思います。さらに、従来のプレイヤーの方々が新規のプレイヤーを呼ぶ働きをしていただいて、それも大きかったです。海外でもそういう動きがあったんですよ。

――ブリジットの参戦もSNSで盛り上がっていましたが、反応はいかがでしたか?

石渡　これがおもしろくて、日本の人気投票では支持されていたものの、海外の人気投票だとそこまでの人気キャラクターではなかったんです。いざ売り出してみると、国内外ともにコミュニティーが盛り上がり、とてもありがたかったですね。

――シーズン3で"ジョニー"の参戦が決定しましたが、今後も過去のキャラクターが出ることはあるのでしょうか?

石渡　これは本当にわかりません(笑)。というのも、僕自身はあまり『ストライヴ』に関わっていないんです。来月50歳になる人間が第一線で活躍するのは、次世代のためによくないと思いますので、お任せしています。

――今後、石渡さんのライブイベントをやる予定はありますか?

石渡　やりたいけど、恥ずかしいからやりたくない、そんな感じです。ただ、『ギルティギア』も歴史が長いので、楽曲を知らない可能性もあるのが難しいですね。前回のライブで『鵙(ISUKA)』の曲を演奏したら、「何の曲?」と言われたこともあったので(笑)。

――人によって思い入れのある作品も違ってくるので難しいですよね。それでは、最後に読者へメッセージをお願いします。

石渡　古くから『ギルティギア』を遊んでくださって、いまでも応援していただいている人には大きな感謝をしています。同時に、新しく遊んでいただいている方、それを楽しんでくださっている方も、別の形で大きく感謝しています。自分たちの作品をつねに進化させ続けることが恩返しになると思いますので、『ストライヴ』のシーズン3も合わせて、引き続き、応援をよろしくお願いします。



2D格闘ゲームでやりたかったことはやり尽くしたと思っています(石渡氏)